

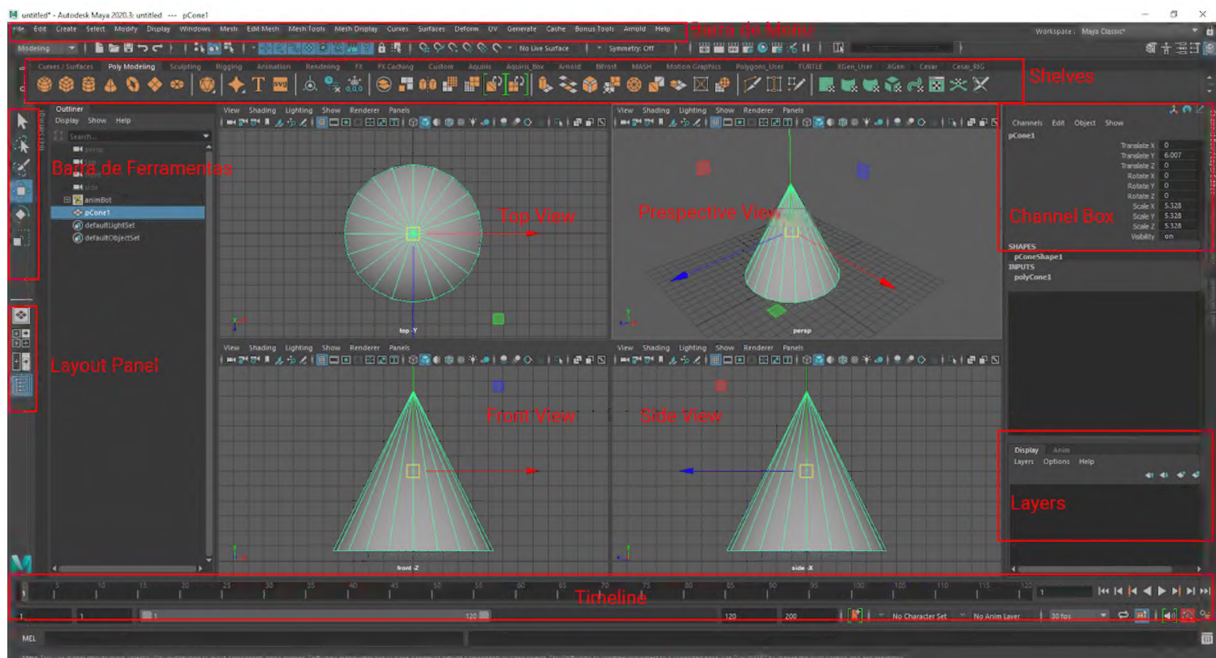




Animação e Modelagem 3D

Modelagem 3D, é a técnica utilizada para criar modelos tridimensionais, mas o que são modelos tridimensionais? Modelos 3D são representações matemáticas de objetos reais. Através de softwares especializados, é possível criar modelos utilizando-se de um sistema de eixos de coordenadas e registrando o localização espacial de cada vértice do objeto, assim como as conexões entre vértices. Dessa forma é possível criar os objetos que futuramente serão utilizados nos jogos.

Durante a disciplina utilizaremos o software Autodesk Maya. Portanto é necessário conhecer e se familiarizar com a interface do programa:



Durante a utilização do programa, as viewports são as áreas mais utilizadas. É nelas que a manipulação dos objetos ocorre. É nelas que passamos a maior parte do tempo.



Alguns atalhos de navegação nas viewports:

Movimentação (câmeras) / Alt + Mouse:

Rotação: Alt + Botão Esquerdo do Mouse

Pan: Alt + Botão do Meio do Mouse (rodinha pressionada)

Zoom: Alt + Botão Direito do Mouse ou Rodinha do Mouse

Frame: F

Marking Menus - Menus flutuantes contextuais.

Criação: Shift + Botão Direito do Mouse

Componentes: Botão Direito do Mouse

Seleção: Ctrl + Botão Direito do Mouse

Operações Shift + Botão Direito do Mouse

Atividade extra



Ouvir podcast: NerdCast 621 - Profissão: Artista de Games (https://jovemnerd.com.br/nerdcast/profissao-artista-de-games)

Referência Bibliográfica

MAYA LEARNING CHANNEL. **Intro to Maya 2019**: Interface Tour, 15 de jan. de 2019, Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=dbjAnutq1vQ> Acesso em 10 de nov de 2020.

RIGGING DOJO, New Maya Users Start Here, 9 de maio de 2016, Disponível em: <https://www.riggingdojo.com/2016/05/09/new-maya-users-start> Acesso em 10 de nov de 2020.

Ir para exercício